

Se plantea el desarrollo de un videojuego educativo orientado al fortalecimiento de competencias académicas y sociales en los estudiantes. El sistema permitirá el registro de usuarios mediante datos como nombre, correo electrónico (como identificador único) y contraseña. Cada usuario contará con un perfil propio, que podrá ser personalizado mediante elementos visuales y recursos estéticos que le permitan diferenciarse dentro del entorno del videojuego. Asimismo, cada perfil se relacionará con un sistema de ranking, donde se reflejarán los logros y puntajes alcanzados en las distintas actividades y retos, permitiendo establecer comparaciones de desempeño entre los jugadores.

Dentro del videojuego, cada usuario podrá crear un avatar para representarse gráficamente y personalizarlo con distintos recursos (ropa, colores, accesorios). De manera independiente, los personajes corresponden a rivales o figuras dentro de la narrativa del juego, contra los cuales los alumnos deberán enfrentarse en el desarrollo de las partidas. Estos personajes no son los mismos que los avatares, sino entidades propias que forman parte de los retos del sistema.

Las dinámicas del juego estarán organizadas a través de partidas en las que los estudiantes explorarán mapas. Cada mapa se compone de zonas, dentro de las cuales se ubican salones de aprendizaje. En estos salones se desarrollarán las actividades pedagógicas, donde los usuarios deberán interactuar con preguntas diseñadas por el sistema o por los docentes. Cada pregunta estará asociada a un conjunto de respuestas, de las cuales solo una será la correcta. Además, en las zonas se podrán encontrar ítems y pistas, que se utilizan como recursos estratégicos para apoyar la resolución de las actividades o el enfrentamiento con personajes rivales.

Los docentes participarán como administradores académicos. Podrán crear y gestionar evaluaciones, las cuales estarán organizadas dentro de un área de conocimiento y podrán ser asignadas a diferentes secciones de estudiantes. A su vez, cada área estará compuesta por múltiples temas, que se agrupan y estructuran de acuerdo con los objetivos formativos de cada nivel educativo.

Cada partida que realice un alumno generará puntajes asociados a su desempeño, registrando datos como el valor obtenido y la fecha de realización. Estos puntajes quedan vinculados a la partida en la que fueron obtenidos, lo que permite a los docentes rastrear el contexto en el que se logró cada resultado. Los puntajes individuales, a su vez, alimentan el ranking general del sistema, donde se refleja la posición de los estudiantes en comparación con sus compañeros.

De esta manera, el videojuego integra exploración, personalización y competencia académica, organizando entidades como usuarios, avatares, personajes, partidas, mapas, zonas, salones, preguntas, respuestas, ítems, pistas, evaluaciones, áreas, secciones, temas, puntajes y ranking. Con esta estructura se garantiza un

equilibrio entre la dimensión lúdica y la pedagógica, fomentando tanto la motivación como el seguimiento del rendimiento académico de los estudiantes.

En cuanto a las reglas y restricciones del sistema, se establecen las siguientes condiciones:

- Un usuario podrá participar en múltiples partidas, y cada partida podrá desarrollarse en distintos mapas que pueden ser utilizados por varios usuarios de manera simultánea.
- Un docente tendrá la capacidad de crear varias evaluaciones, y cada evaluación podrá asignarse a diferentes estudiantes en distintas secciones.
- Un personaje dentro del juego podrá enfrentarse a múltiples usuarios en las partidas, representando rivales o figuras de reto.
- Una pregunta podrá generar diversas respuestas, aunque cada respuesta estará asociada de manera única a una sola pregunta.
- Las zonas dentro de los mapas podrán contener actividades, ítems y pistas, y estarán ligadas a un sistema de organización pedagógica que permite integrar los salones de aprendizaje con los contenidos académicos.

